

FR

KARIBA

6-99

2-5

15'

Auteur: Reiner Knizia
Design: Felix Kindelán

IDÉE DU JEU

En Afrique, l'eau se fait rare. Un point d'eau est ce qu'il y a de plus précieux pour les animaux. Une fois trouvé, encore faut-il boire sans être dérangé. Les grands chassent les petits selon la loi du plus fort. L'éléphant chasse le rhinocéros et le rhinocéros chasse la souris.

Mais attention... il est bien connu que les éléphants ont peur des souris !

MATÉRIEL DE JEU

64 cartes
1 point d'eau
3 livrets de règles

MISE EN PLACE

Place le point d'eau au centre de la table, mélange les cartes et distribue 5 cartes à chaque joueur. Place le reste des cartes face cachée au milieu du point d'eau.

LE BUT DU JEU

Gagner le plus de cartes possible à la fin de la partie.



© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

HELVETIQ

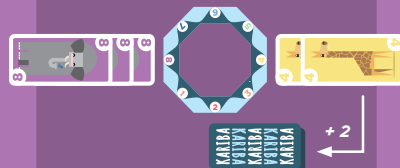
LE JEU

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A ton tour, voilà ce que tu dois faire :

- 1) Joue une ou plusieurs cartes du même animal et place-les à la position correspondante autour du point d'eau. Pour économiser de la place, chevauche les cartes les unes sur les autres, tout en gardant visible le nombre de cartes rassemblées.



- 2) Si une fois ta/tes cartes posée(s), il y a 3 cartes ou plus de cet animal, alors il chasse l'animal plus faible le plus proche (plus faible = chiffre inférieur). Tu t'empares alors de toutes les cartes de cet animal, quel qu'en soit le nombre. Place ces cartes devant toi, c'est ta pile de score. Elles seront comptabilisées à la fin de la partie.



Petite note : le prochain animal plus faible peut donc être à plusieurs espaces d'intervalle de l'animal qui a été joué, si les espaces intermédiaires sont vides

Si il n'y a pas d'animaux plus faibles présents, tant pis, tu ne gagnes aucune carte.

Si il y a déjà 3 cartes ou plus d'un animal, rien ne t'empêche de jouer une carte (ou plus) de ce même animal et de t'emparer du prochain animal plus faible.

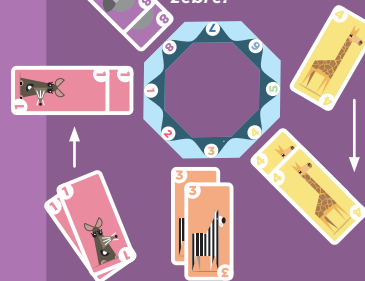
Cas spécial : la souris (1) est le seul animal qui peut chasser l'éléphant (8). Par contre elle ne peut chasser aucun autre animal. C'est le seul animal qui peut chasser un animal dont le chiffre est supérieur au sien.

Exemple I : Il y a déjà 2 cartes rhinocéros posées autour du point d'eau sur l'emplacement (7). C'est ton tour et tu en joues 2 de plus. Il y en a maintenant plus que 3. Tu vas donc gagner l'animal plus faible le plus proche. Les emplacements (6) et (5) sont vides mais il y a 2 cartes girafe sur l'emplacement (4). Tu gagnes ces 2 cartes girafe. Le joueur suivant joue ensuite 3 cartes éléphant (8). Il s'empare alors des 4 cartes rhinocéros (7).

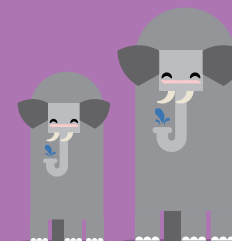
Exemple II : Il y a déjà 4 souris. Tu joues une cinquième souris. Si il y a des cartes éléphant, tu les gagnes. Sinon, tant pis (la souris ne peut pas chasser les autres animaux).

- 3) Termine ton tour en piochant des cartes de la pile de pioche pour toujours avoir 5 cartes en main.

Joue une ou plusieurs cartes girafe pour gagner les cartes zèbre.



Joue une ou plusieurs cartes souris pour gagner les cartes éléphant.



FIN DU JEU

Quand la pioche est épuisée, continuez à jouer en posant vos cartes sans piocher. La partie se termine lorsqu'un des joueurs a joué sa dernière carte et a terminé son tour. Tous les joueurs comptent les cartes qu'ils ont remportées. Le joueur qui a le plus grand nombre de cartes remporte la partie.

Note : il est recommandé de jouer 3 parties et de conserver les scores après chaque partie. Le joueur qui obtient le plus haut total après la dernière partie est le grand vainqueur.

VARIANTE POUR JOUEURS PLUS EXPÉRIMENTÉS

Pour des joueurs plus experts, la pioche est composée de trois cartes visibles et d'une pile de cartes face cachée. Les joueurs ont le choix de prendre des cartes visibles et/ou des cartes cachées. Les cartes visibles prises sont remplacées dès que le joueur a fini de piocher toutes ses cartes. Le reste du jeu se déroule de la même manière.



NL

KARIBA

6-99

2-5

15'

Auteur: Reiner Knizia
Design: Felix Kindelán

IDEE VAN HET SPEL

Afrika is warm en water is schaars. De dieren in Afrika willen een waterput vinden waar ze zich kunnen verfrissen. Natuurlijk wil elk dier als eerst drinken, en dus jaagt de olifant de neushoorn weg, en de neushoorn jaagt de muis weg.

Maar het is alom bekend dat olifanten bang zijn voor muizen. Daarom jaagt de kleine muis de olifant weg.

SPELMATERIAAL

- 64** kaarten
- 1** waterput
- 3** spelregelboekjes

HET SPEL OPZETTEN

Plaats de waterput in het midden van de tafel. Schud de kaarten en deel 5 kaarten aan elke speler. Plaats de resterende kaarten met de beeldzijde naar beneden op een stapel in het midden van de waterput.

DOEL VAN HET SPEL

Win de meest mogelijke kaarten.



© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

HELVETIQ

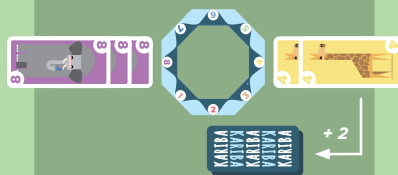
HET SPEL

De spelers gaan om de beurt, met de klok mee. Met jouw beurt doe je het volgende:

1) Speel een of meerdere kaarten van hetzelfde dier uit je kaartspel en plaats ze in de overeenkomstige positie rond de waterput. Om wat ruimte te besparen, zorg ervoor dat de kaarten elkaar gedeeltelijk overlappen, maar zorg ervoor dat het duidelijk zichtbaar is hoeveel dieren kaarten daar liggen.



2) Als er op enig moment 3 of meer kaarten rond de waterput van het zoiest gespeelde dier zijn, jaagt dit dier het dichtstbijzijnde zwakkere dier weg (zwakker = lager nummer). Als een dier wordt weggejaagd, neem dan alle respectieve kaarten uit de waterput en plaats je deze in een stapel voor je met de plaatjes naar onder. Deze kaarten zijn jouw score zijn aan het einde van het spel.



Let op: Het dichtstbijzijnde zwakkere dier kan zich op verschillende posities van het zoiest gespeelde dier bevinden wanneer de posities ertussen leeg zijn.

Als er geen zwakkere dieren rond de waterput zijn is dat

jammer. Je wilt geen kaarten. Als er al 3 of meer kaarten van een dier zijn, kun je 1 (of meerdere kaarten) van dit dier spelen om de kaarten van het dichtstbijzijnde zwakkere dier te verzamelen.

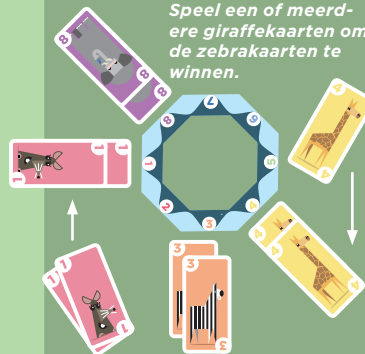
Speciaal geval: De muis (1) is het enige dier dat in staat is om de olifant weg te jagen (8). Het is echter niet in staat om een ander dier te verjagen. De muis is het enige dier dat een ander dier met een hoger cijfer dan dat van zichzelf kan verjagen.

Voorbeeld I: Er zijn 2 neushoorns op plek (7) rond de waterput. Het is jouw beurt en je speelt nog 2 neushoornkaarten. Er zijn nu meer dan 3 kaarten. Je wilt de kaarten van het dichtstbijzijnde zwakkere dier. Plek (6) en (5) zijn leeg, maar er zijn 2 giraffe-kaarten op plek (4). Je wilt de 2 giraffekaarten. De volgende speler speelt 3 olifantenkaarten (8). Hij kan daarom de 4 neushoornkaarten pakken (7).

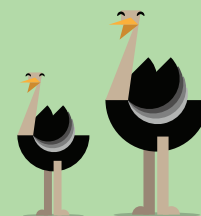
Voorbeeld II: Er zijn al 4 muizen. Je speelt de vijfde muis. Als er olifantenkaarten zijn dan win je deze kaarten. Zo niet, jammer (de muis kan geen ander dier verjagen).

3) Besluit jouw beurt door kaarten te trekken van de stapel om nog weer 5 kaarten te hebben.

Speel een of meerdere giraffekaarten om de zebra-kaarten te winnen.



Speel een of meerdere muizen-kaarten om de olifantenkaarten te winnen.



EINDE VAN HET SPEL

Wanneer de stapel leeg is blijft je spelen zonder de 5 kaarten aan te vullen. Het spel eindigt dan wanneer een speler de laatste kaart heeft gespeeld en zijn beurt heeft beëindigd. Alle spelers tellen het aantal kaarten in hun stapel. De speler met de meeste kaarten aan het einde wint het spel.

Let op: Het wordt aanbevolen om 3 spelletjes te spelen en de score na elk spel vast te leggen. De speler met de hoogste totale score na de laatste wedstrijd is de winnaar.

VOOR ERVAREN SPELERS

Trek de eerste 3 kaarten van de stapel en plaats ze met de afbeelding naar boven naast de stapel. Op hun beurt kunnen spelers kiezen om te trekken van de stapel en/of de zichtbare kaarten. Als een speler een of meer zichtbare kaarten trekt, vul deze kaarten dan aan zodra de beurt over is. De rest van het spel verloopt op dezelfde manier.

